

Nombre: Jonathan Jeanfranco Chirix Santizo.

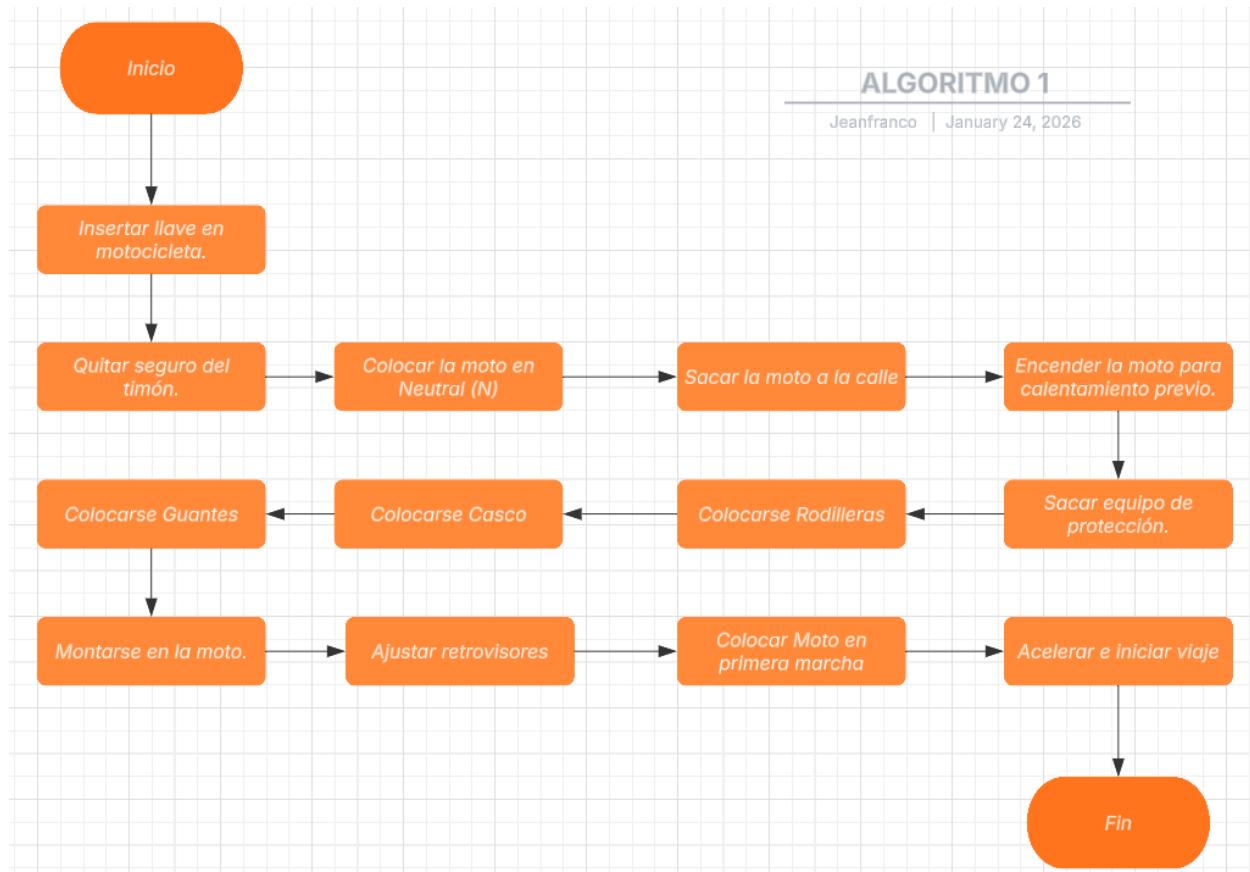
Descripción de actividad: Tarea 1, Laboratorio de introducción a la Programación y Computación 1. "Sección B".

1. PRIMER ALGORITMO: Alistarse para salir en motocicleta.

En este algoritmo describiré el procedimiento previo a salir en motocicleta hacia el trabajo o la Universidad.

1. Inicio.
2. Insertar llave en la motocicleta.
3. Quitar seguro del timón girando la llave.
4. Colocar la motocicleta en marcha Neutral (N).
5. Sacar la motocicleta a la calle.
6. Encender la motocicleta para que caliente antes del viaje.
7. Sacar equipo de protección del mueble (Casco, Guantes y Rodilleras).
8. Colocarse las rodilleras.
9. Colocarse el casco.
10. Colocarse los guantes.
11. Montarse en la motocicleta.
12. Ajustar retrovisores.
13. Colocar la motocicleta en primera marcha
14. Acelerar levemente para iniciar el viaje.
15. Fin

1.1 DIAGRAMA DE FLUJO DEL ALGORITMO: Alistarse para salir en motocicleta.

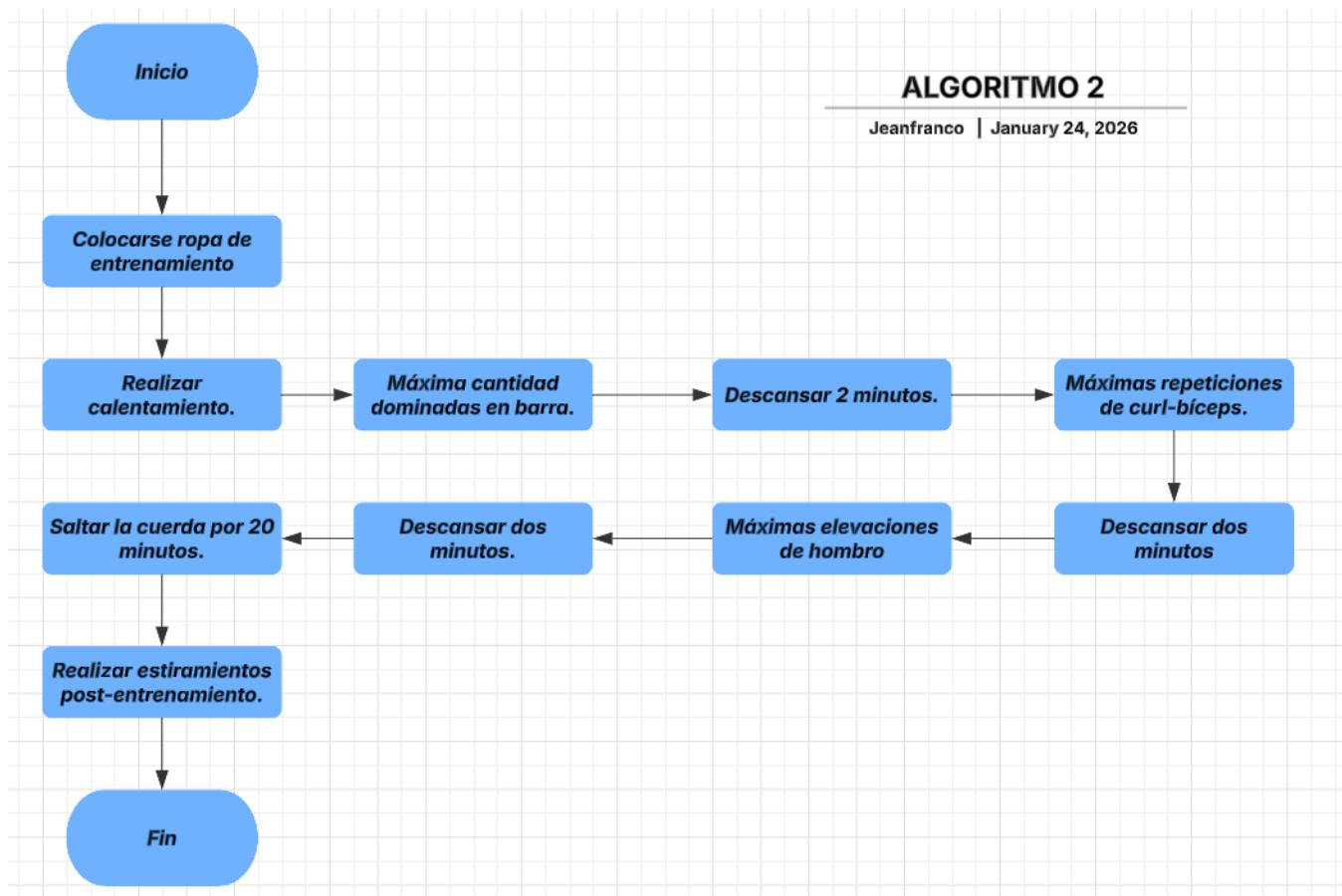


2. SEGUNDO ALGORITMO: Rutina de Espalda.

En este algoritmo describiré el procedimiento que realizo para ejercitarme los días miércoles.

1. Inicio.
2. Colocarse ropa de entrenamiento.
3. Realizar ejercicios de calentamiento.
4. Realizar la máxima cantidad de dominadas en barra.
5. Descansar dos minutos.
6. Realizar curl de bíceps a máximas repeticiones.
7. Descansar dos minutos.
8. Realizar máximas elevaciones de hombro con mancuernas.
9. Descansar dos minutos.
10. Saltar la cuerda por 20 minutos.
11. Realizar 10 minutos de estiramiento post-entrenamiento.
12. Fin.

2.1 DIAGRAMA DE FLUJO DEL ALGORITMO: Rutina de espalda.

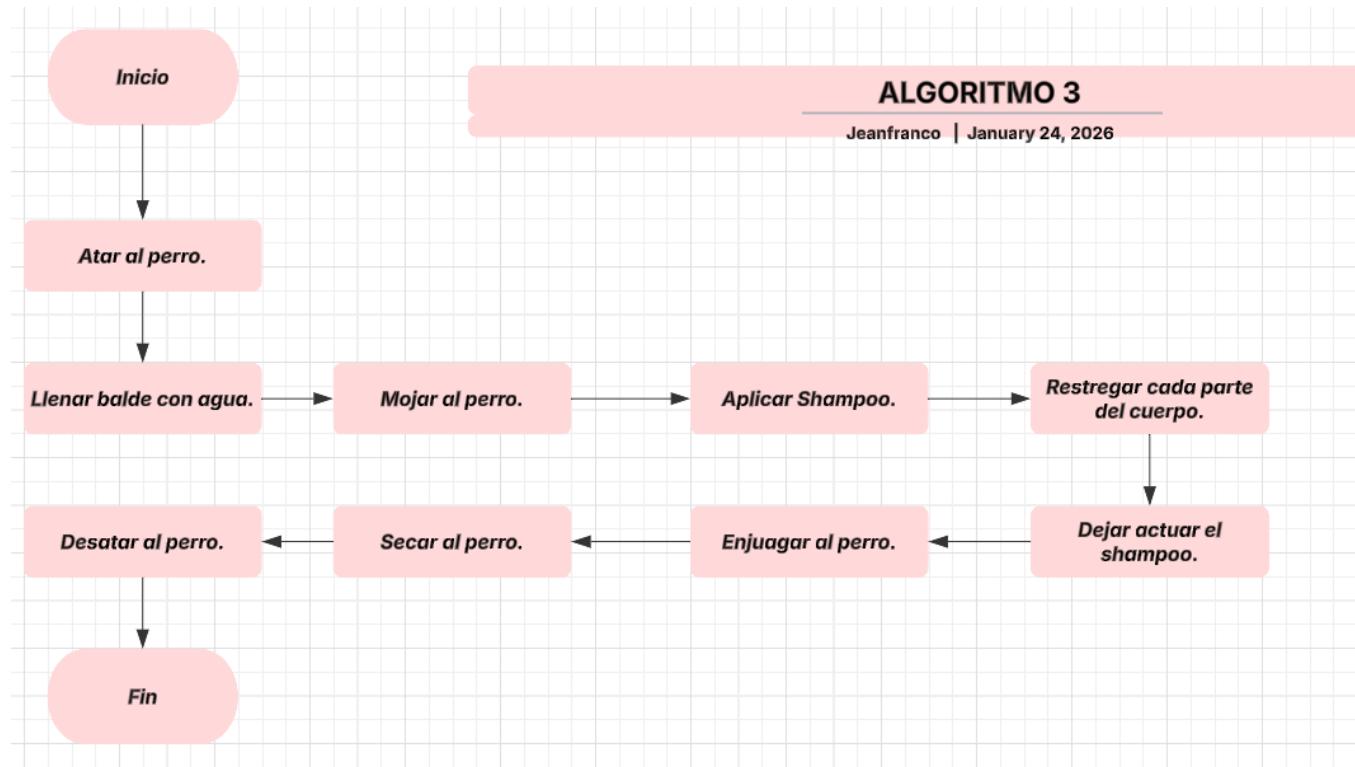


3. TERCER ALGORITMO: Baño a mascota.

En este algoritmo describiré el procedimiento para bañar a mi perro.

1. INICIO
2. Atar al perro para el baño.
3. Llenar el balde con agua.
4. Mojár al perro.
5. Aplicar shampoo en todo el cuerpo del perro.
6. Restregar cada parte del cuerpo (espalda, patas, pecho, cara).
7. Dejar actuar el shampoo por 10 minutos.
8. Enjuagar al perro.
9. Secar al perro.
10. Desatar al perro.
11. FIN

3.1 DIAGRAMA DE FLUJO DEL ALGORITMO: Baño a mascota.



4. ALGORITMO PIRÁMIDE DE ASTERISCOS.

4.1 Pseudocódigo del algoritmo pirámide de asteriscos.

```
1 Proceso piramideAsteriscos
2     Definir n Como Entero
3     Definir i Como Entero
4     Definir j Como Entero
5
6
7     Escribir "Ingrese la cantidad n de niveles que desea en la pirámide, por favor: "
8     Leer n
9
10    Para i ← 1 hasta n Hacer
11        Para j ← 1 hasta i Hacer
12            Escribir Sin Saltar "*"
13        FinPara
14
15        Escribir ""
16    FinPara
17
18
19
20 FinProceso
```

4.2 Diagrama de flujo de algoritmo Pirámide de Astericos

